no.628
2001年 2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2―2―1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

日経発表に続き、セガ社正式発表

「DC」製造 3月で中止

在庫処理などで約800億円特別損失
大川社長が個人資産をセガ社に贈与

㈱セガ（本社東京、大川功社長）は一月三十一日、家庭用TVゲーム機「ドリームキャスト」（DC）の本体製造を三月末で中止することを正式発表した。日経新聞が一月二十四日に発表して以来、セガ社は「DC」生産中止を明らかにしていないのにもかかわらず、「生産中止」報道が続いていたが、セガ社の正式発表はそれらを追認する形となった。

ただ、日経新聞報道に関しセガ社は一月二十四日、それらは同社が発表したものでなく、また正式に機関決定したものでもないとするコメントを発表。この中で①「DC」本体について構造改革を計画中、②SCE「PS2」、任天堂「ゲームボーイアドバンス」（GBA）向けゲームソフト供給で交渉中、③「DC」技術の他社への供給を推進中であるとしていた。

「DC」製造中止を発表した3月31日のセガ社構造改革プラン説明会のようす

正式発表によると、「DC」販売台数は二〇〇〇年四・十二月期で国内二十八万台、米国百三十五万台、欧州五十六万台、アジア十三万台の計二百三十二万台で、計画を四四%下回った。ゲームソフトも国内百六十三万枚、米国四百五十四万枚、欧州百五十六万枚、アジア四十二万枚の計八百十五万枚で、計画を三四%下回った。クリスマスシーズンを経て、予想を大きく下回ったことから「DC」本体の製造中止を一月三十一日の取締役会で決定した。

「DC」本体の在庫は約二百万台あり、在庫整理に約七百億円、特許料前払い費用処理の約三十億円を含め約八百億円の損失が予想される。また有価証券評価損約六十億円なども予定。単独会計では欧州販売と米国持株会社の株式評価損約三百三十億円を処理する。

これらの損失を処理するため、大川功社長が個人資産の有価証券約八百五十億円をセガ社に贈与する。セガ社は赤字法人なので贈与税の負担は生じない。

これらを含めた今年三月期連結売上高は二千六百億円（昨年十一月の前回予想では三千二百億円）、経常損失は四百七十九億円（百八十一億円）、最終損失は五百八十三億円（二百三十六億円）と業績予想を下方修正した。

また単独ベースでは売上高は千八百七十億円（二千二百四十億円）、経常損失は百六十三億円（百十三億円）、当期損失は八百九十二億円（百四十八億円）と修正した。

セガ社では「DC」本体の製造は三月で終るが、「DC」用ゲームソフトは二〇〇二年三月期で七十タイトル以上を、今期並みの計約九百万枚出荷する予定。

このほかSCE「PS2」用「バーチャファイター4」、「サクラ大戦」シリーズなどと「PSone」用「ソニック」シリーズなど、また任天堂「GBA」用「チューチューロケット」などを継続的に出荷できるよう、両社と協議中だとしている。また「DC」技術をPC、携帯電話などに供給する事業も進める。

セガ社のAM事業については、①ゲーム場のスクラップは完了したので今後は効率的な施設増を図る、②ゲーム場のネットワークを進める、③業務用「ナオミ」基板を充実させる、④新しい業務用ゲームを開発する、としている。

これまでセガ社の大きな目標とされてきたネット端末としての「DC」投資はなくなるが、ネットワークゲームとその環境作りへの投資や、そこで培われたノウハウの蓄積は大きいとされている。このためSCEとの相互協力を交渉中だ。

経営強化のため香山哲特別顧問は、二月一日付で共同最高執行責任者（共同COO）兼構造改革推進本部長に就任した。

ユニスタ・ジャパン

3月31日に開業

ソフトオープンは1－29日

㈱ユー・エス・ジェイ（USJ、本社大阪、阪田晃社長）は一月二十九日、大阪市此花区に九八年十月以来建設を進めてきたテーマパーク「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」を三月三十一日にオープンすると発表した。一月二十五日には建設工事の竣工式が行なわれており、三月一日から二十九日まで地元住民やスポンサー企業関係者などを招いて「ソフトオープン」を実施する予定。

USJは大阪市が筆頭株主で、米国ユニバーサルスタジオズ社、ランクグループ社、住友金属工業など多数の地権会社、金融機関が出資した。USJは九四年十二月設立の大阪ユニバーサル企画㈱とユニバーサルスタジオズ社がテーマパーク建設について九六年二月に基本合意を締結したのを受けて、九六年三月に大阪ユニバーサル企画から移行したもの。

着工以来、同園の開業日は「二〇〇一年春」とされ、工事が完成しても具体的な開業日が示されなかったのは、九〇年六月に開業した「ユニバーサルスタジオ・フロリダ」が、当初トラブル続きで十月ごろやっと正常化したという苦い経験があったためと見られている。

米国の「ユニバーサルスタジオ」（オーランドとハリウッド）の人気アトラクションを導入するため、これまで日本にはなかった構造の遊園施設も多数含まれるので、安全面などの対策も進められているもようだが、それらは具体的には示されていない。これらを含め、「営業の準備が万全であることを確認した上で」開業日を正式決定した、とのことだ。

兵庫県警三田署が

家庭用無断使用で摘発

上映権侵害したと漫画喫茶経営者ら2名逮捕

喫茶店に家庭用TVゲーム機「プレイステーション2」（PS2）とゲームソフトを置き、客に無料で使わせていたのは著作権侵害（無断上映）に当たる、として兵庫県警が捜査を進めていることが、十二月二十六日に分かった。

兵庫県警生活経済課と三田署によると、三田市内の喫茶店「タイムカフェ・サイゴン」と、同店を経営する神戸市中央区港島中町のレンタルビデオ会社「フーリエ」などを、著作権法違反（上映権の侵害）の疑いで捜索した。調べによると、同店では九月七日、「PS2」用ゲームソフトのコーエー「決戦」など二作を、著作権者であるメーカーの許可を受けることなく、三田市内の無職男性（三三）に無料で使わせた。客集めが目的であり悪質だとしている。

警察によると捜査中の事件なのでこれ以上のことは現時点で明らかにできない、とのこと。

TVゲームソフトが頒布権のある映画の著作物に当たるのかどうかをめぐっては民事訴訟になっており、九九年まったく正反対の地裁判決が示され、いずれも控訴、高裁へ進んだ。うち東京高裁では昨年十一月九日に結審しており、三月二十七日に判決が言い渡される予定。また大阪高裁では十一月二十日に結審、三月二十九日に判決の予定。

コピー品の営業使用を無断上映とした民事訴訟判決はある（ナムコ対酔心事件の八四年東京地裁判決）が、これも根拠になるかどうかは明らかではない。

むしろ客に無料でゲームさせたことが営業だとするなら、風営法違反（無許可営業）になる可能性が出てくるが、警察ではあくまで著作権法違反の疑いとしている。**《以下は続報》**

兵庫県警生活経済課と三田署は一月三十一日、三田市内の漫画喫茶「タイムカフェ・サイゴン」の経営会社、「フーリエ」の社長、北田昌宏容疑者（四〇）と、同社取締役の久保研二容疑者（四〇）を著作権法違反（上映権侵害）の疑いで逮捕した。

「タイムカフェ・サイゴン」や容疑者自宅などを十二月二十六日に家宅捜索した結果、同店では「PS2」、「DC」、「N64」など家庭用TVゲーム機十一台とゲームソフト約四百枚を押収した。調べによると、同店では入店する際に飲みものを一品注文すると一時間、同店に置いてある漫画、家庭用TVゲーム、PCなどを無料で使用できるシステムを採っており、「コーヒー一杯でビリヤードもできる漫画喫茶。レトロゲームコーナーもすべて無料開放」などと宣伝していた。

告訴したのは光栄、コナミ、KCE大阪、スクウェア、SEC、テクモ、任天堂の七社。㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）は、その調査活動の成果のひとつとしており、ACCSが今回の事件捜査に関与したことを発表した。

3協会合同新年会

知恵出し合いと山田氏

入江氏は、何度も脱皮して成長と挨拶

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、全日本遊園施設協会（JAPEA）、㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）による三協会合同の新春賀詞交歓会が一月十一日、東京の赤坂プリンスホテルで開かれ、主催者によると前回の二百二十二名に比べ五・四%少ない二百十名（他に招待客約二十名）が参加した。

この合同新年会は八六年以来恒例のもので、パーティー券方式（一人一万円）で運営。今回はJAPEAが担当した。

JAPEAの山田三郎会長が挨拶、「レジャー業界は新しい産業の担い手として繁栄を続けてきたが、世界的な経済の軌道修正と相まって全体的に売上げがどんどん下がってきている中で、AM業界も世間並み以上に苦しい状況が続いている。衣食住遊のうち衣食は厳しいものの足りており、住も充実している。その観点で言えば、遊がそう簡単に弱体化していくとは思えない。競争は激しいが、新しい知恵と力を出し合って業界の繁栄を期したい」と述べた。

AOUの入江昭造会長は、「昨年はとくに厳しい年だった。景気は気からとも言われ、暗い顔をしていると景気もますます悪くなる。売上げが悪くても笑い飛ばすくらいの元気が必要だ。今年は新世紀の幕開け、十二年区切りでの最初の年、また皇紀二六六一年となり、いろいろな意味でスタートの年となる。AM業界もすべてのスタートの年ととらえ、巳年の蛇のように何回も脱皮しながら成長していきたい。また巳年は時刻午前十時ごろ、季節は初夏を表し、陽気盛んになり万物が開花するとされており、そのような年になることを願っている」と語った。

JAMMAの柿原彬人会長は「二十一世紀の最初の年の新春をことほぐ」として乾杯の音頭をとった。

中締めでJAPEAの森本武彦理事は、「不況を乗り切るにはチャレンジ精神を持ち続けることが大事だ。逆境こそチャンスととらえてさらに研さんし、新しいアミューズメントを作っていきたい」と述べた。

3協会新年会で、上の写真は（左から）AOU入江会長、JAPEA山田会長、JAMMA柿原会長、下は会場のようす

兵庫県協、ぬいぐるみを

福祉施設に寄贈

91年以来、毎年12月に実施

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（手塚明雄会長）は十二月一-二十日、兵庫県内の福祉施設にぬいぐるみを寄贈する恒例の「クリスマスプレゼント」を実施した。

同協会では、「UFOキャッチャー」がブームになった時、その恩恵を社会に少しでも還元しようということから、恵まれない子どもたちに景品のぬいぐるみをプレゼントすることになり、九一年十二月に初めて八ヵ所の福祉施設に寄贈、翌年から一挙に二十数ヵ所に増やし毎年実施してきた。同協会の事業委員会（富永秀嗣委員長）が担当し、今回で十回目となる。

各福祉施設で開かれるクリスマス会（施設により開催日が異なる）で寄贈ぬいぐるみが配られるよう配慮して贈られた。

寄贈先は神戸市内の母子寮七ヵ所、児童養護施設十三ヵ所、保育所連合会など四団体、姫路市と西宮市の養護学校二ヵ所の計二十六ヵ所。

ぬいぐるみは会員二十社が提供し、同協会事務局がある㈱こまやへ送付、ダンボール箱で五十箱に上った。これを㈱日輝商会が各施設向けに仕分けし、配達した。

うち「神戸実業学院少年の家」では十二月二十日、同協会の射場莞爾専務がサンタクロースの姿をして、子どもたちにぬいぐるみを手渡し大変喜ばれた。

なお実施後、多くの子どもたちからお礼の手紙が寄せられた。

同協会では「この企画も定着し、各施設側もこれに合わせ行事を組んでいる」としている。

兵庫県協の福祉施設へのプレゼントで、サンタクロースは射場専務

AOU優秀機アンケート

分類など疑問も

ノミネートの経緯は不明

AOUが「平成十二年度優秀機械」として選ぶため、会員の都道府県協会に配布したアンケート内容がこのほど分かった。

これはAOUがあらかじめリストアップしたゲーム機三十五機種と乗物機五機種から、それぞれ十機種と一機種に丸印を入れ、AOU事務局に送るというもの。結果は二月二十三日に発表される。

特徴としては、①メダルゲームを含めてゲーム機類は「アーケードゲーム機械」とし、この中で②五種類の分類をしているが、プライズ機でないのが「プライズゲーム」となっていたり、TVゲーム機が「TVゲーム」でなく「その他アーケードゲーム」となっているなど混乱があるほか、③明らかな機種名の誤りなどがある。

AOUが掲げた今回の機種名（カッコ内はメーカー名）は次のとおりで、明らかな誤記も原文のままとした。

「アーケードゲーム機械」＝TVゲーム「バトルギア2」、「がんばれ運転手」（以上タイトー）、「クライシスゾーンDX」、「ワールドキックスDX」、「ミスタードリラー」（以上ナムコ）、「カプコンVS SNKミレニアムファイト2000」（カプコン）、「ダービーオーナーズ倶楽部」、「パワースマッシュ」（以上セガ社）、「デッドオアアライブ2」、「デッドオアアライブ2ミレニアム」、「テクモワールドカップミレニアム」（以上テクモ）。

メダルゲーム「GIリーディングサイアー」、「スターホース」（セガ社）、「ビンゴキッズ」、「いただきニャンドラキッズ」、「イルカのなみのりパーク」（以上富士電子工業）、「パチスロ王国DXハナビ」、「パチスロ王国DXアステカ」（以上エイブルコーポレーション／セタ）、「ゴールゲッター」（こまや）、「スマボ」（トーゴ）。

プライズゲーム「カプチャリオサイクロンSR」（タイトー）、「ラリーポイントタイムアタック」（アトラス）、「ファンシーリフターツイン」（カトウ製作所）、「ロックントレッド2」、「ロックンメガセッション」、「ドリームオーディション」（以上ジャレコ）、「マリンサークル」、「ブンブンストップ」（以上こまや）、「陣取り合戦ピカチュウじゃんけん隊」（バンプレスト）。

カーニバルゲーム「フワフワふうせん」（オリエンタル産業）、「アンパンマンのかくれんぼ大作戦」（バンプレスト／トーゴ）。

その他アーケードゲーム「パンチマニア北斗の拳」、「サイレントスコープ」（以上コナミ）、「フラッシュショット」、「ピュアショット」（以上オムロン）、「プリネットステーション」（アトラス）。

「乗り物機械」＝「ちびっこ交通」（ホープ）、「ハローキティーえんそうかい」（ホープ／エイコー）、「きかんしゃトーマスのゲームライド」（ホープ／バンプレスト）、「ハローキティとドライブ」（日邦産業）、「はたらく消防車」（トーゴ）。

これらを優秀機候補としてノミネートした経緯や理由などは示されていない。

3協会合同新年会で（左から）システムサービスの佐藤隼夫社長、サミーの里見治社長、日本システムの村上栄司社長

3協会合同新年会で（左から）ユウビスの川楠俊太郎社長、ホープの矢野徳蔵専務、友栄の内田博社長、アムネットの小野寺輝夫副社長

3協会合同新年会で（左から）ナムコの橘正裕常務、アクシス商事の市瀬龍雄社長、ナムコの中村雅哉社長、ホクセイの高山輝美社長、総商の木村雅三社長

近畿地区協主催で

会費制〟大阪の新年会〟

これ以上良くはならない、と川楠氏挨拶

AOUの近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は一月十日、大阪・中津の東洋ホテルで新春賀詞交歓会を開き、これに前回に比べ八・〇%少ない百六十一人が参加した。

これは大阪府協を中心に近畿各府県協会の会員が集まって開く新年恒例の行事で、パーティー券（一人一万円）方式で運営された。参加人数は九二年の三百四十七人をピークに年々減少を続け、今回は過去最少となり会場もこれまでの半分に縮小した。

川楠会長が挨拶、「私どもの業界は五年くらい前から年を追うごとに悪くなっている。大手メーカーの業務用機械の開発意欲もほとんど見られないような状態になってしまった。こんな時は、もうこれ以上良くはならないと腹をくくれば、そこから新しい展開への考えが生まれ、工夫や改善の余地も出てくるのではないかと思う。この先どうなるのかではなく、どうするのかと積極的に考えながら、すべては今から始まるととらえ知恵と努力で乗り切っていきたい。今年の干支であるヘビのように執念を持ってこのAM業界に踏みとどまり仕事を続けていけば、必ず道は開けるものと信じている」と語った。

来ひんとして竹本直一衆院議員（経済産業大臣政務官）は、「世界の国々は、日本は経済力がありながらなぜ不況が続くのかと疑問視しており、日銀が国債を全部買い取ればよいという意見さえある。政治家は一度冷静に考え、日本は良いものを作って安く世界に供給してきたから経済大国になれたという基本を思い出すべきであり、日本が本来持っている力を再び発揮できるようにしなければ景気は回復しない。なお不況の中でも人間は楽しみを見出そうとするもので、そういう場を提供するのはAM業界だけでいいのかどうかも含め研究している」と述べた。

AOUの入江昭造会長は、「今年は何事においてもスタートの年だ。巳年のヘビが脱化しながら成長していくように、AM業界もここで脱化し新たな発展をたどっていけることを願う」と語り、乾杯の音頭をとった。

宴半ばに中山正暉衆院議員（自民）、八木ひろし大阪府会議員（同）が挨拶した。演歌歌手の宮園明子による歌唱、恒例のビンゴ抽選会などの後、AOUの谷本彰専務が中締めを行なった。

AOU近畿地区協新年会で、左上は川楠俊太郎会長、右上はAOUの入江昭造会長、右は竹本直一衆院議員、下は会場で乾杯のようす

「プラサカプコン」18店目

高知店オープン

2200㎡、風営8号店

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、高知市内の大規模SC「イオン高知」内に大型AM施設「プラサカプコン高知店」を十二月二十三日オープンした。

「プラサカプコン」の展開はこれで十八店舗目だが、四国では初めてで四国最大級のAM施設となる。イオン高知はJR高知駅から北へ一キロメートルのところにあり、四階建てで一－二階はジャスコを核に有名玩具店や衣料品店、CD店などテナントが入り、三－四階は駐車場となっている。

「プラサカプコン高知店」は二階の一部にあり営業面積は約二千二百平方メートル、約二百五十台の機械を設置した風営八号店。投資額は公表していないが、初年度売上額四億六千万円を見込んでいる。

店内全体のテーマコンセプトを「ザ・ウエストパラダイス」とし、米国西海岸の健康的で開放的な雰囲気をイメージした都市型AM施設として設置。サンタモニカの海岸やラスベガスの雰囲気など、内装によって店内を大きく三つに分けている。

設置機械はプライズマシンを中心にTVゲーム機、その他アーケードゲーム機、メダルゲーム機、AM自販機などあらゆるジャンルのAM機を揃えている。

またゲーム開発者との交流の場など多彩なイベントを実施しているほか、専門のトレーニングを積んだインストラクターが常駐し、ゲームの楽しさを客に教えている。〝カプコンファンクラブ〟の入会窓口も設置。店内は全フロア禁煙となっている。営業時間はSCと同じで十－二十一時。当面は年中無休。

なお同SCにはこのほか、ジャスコの店内に乗物機や遊具などを設置したファミリー向けAMコーナーがある。

上は「プラサカプコン高知店」、下は「デジログラボ」の店内にて

カプコン、ネット利用の

「デジログラボ」

大阪・堺筋本町に開設

カプコンは、大阪・堺筋本町にインターネットを時間貸しで利用させる店舗「ブロードバンドシティ・デジログラボ」を一月九日オープンした。

営業面積は約三百五十平方メートルで、店内にはソニーの液晶モニター型のウインドウズタイプ八十九台とマック二台、計九十一台のパソコンをゆったりした間隔で設置。大阪めたりっく通信の高速回線DSL（四回線）を使用しており、ダウンロード速度は640Kbps（ISDNの十倍）となっている。

会員制で入会金三百円。利用料金は三十分三百円。パソコンのほか関連機器も備え、スキャナーやプリンター、CDRドライブ、コピー機、ファクシミリなどが別料金で使用でき、またFDやMOなども販売している。このほかパソコン十一台を備えたレンタルオフィスもある。なおネットゲームをセットしているコーナーもある。パソコンに触れたことがない初心者から上級者までの客にアドバイスできる専門のインストラクターも常駐させている。営業時間は午前六時四十五分から午後十一時まで。

同店はビジネス街にあり、出勤前や会社帰りに利用するビジネスマンやOLが客層の中心となっている。

なお同社では数ヵ月前から直営AM施設「プラサカプコン」の新潟店と横須賀店の店内の一部に「デジログラボ」コーナー（パソコン約二十台設置）を設け、現在も運営している。今後他の同社ロケ内にも同コーナーの設置を順次進めていく。これと並行して独立した専門店としての「デジログラボ」を、今回大阪で開設した店を皮切りに全国に展開するとしている。

BROADBAND CITY DIGI LABO デジラボ

3協会合同新年会で（左から）タイトーの林隆専務、後楽園ロコモティヴの笠井晋副社長、バンプレストの和才始顧問

3協会合同新年会で（左から）ユウビスの森本登専務、アイモの田口宜由社長、サミーアミューズメントサービスの鈴木実社長、日本システムの村上栄司社長

3協会合同新年会で（左から）総商の木村雅三社長、セガ社の永井明専務、サミーの里見治社長、エスケイジャパンの久保敏志社長

CESA新年会

関係者を招待し盛大に

上月会長、ゲーム有害論に対し調査委

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）は一月十二日、東京全日空ホテルで会員、関係者ら約六百五十人（前回六百人）を招いて賀詞交歓会を催した。

冒頭挨拶で上月景正会長は、「設立六年目を迎える当協会は順調に推移してきており、諸活動を活発に展開している。昨年は東京ゲームショウ（TGS）を中心にゲーム白書発行、技術者向けセミナー開催などのほか、新しく流通、人材育成、調査研究の三委員会をスタートさせた。これらの諸活動により当協会の使命を着実に実行していく。また青少年問題に関連してゲームの社会的影響が話題になっているが、いたずらにゲーム有害論が広まるのを防ぐため、その因果関係を明らかにすることが必要となるので、この作業を各界関係者に依頼し調査研究委でまとめていく。当協会は会員だけでなく多くの関係者の要望に応えながら、業界の健全な発展とユーザーへの一層の満足の提供をめざし努力していく」と述べた。

来ひんとして経済産業省・文化情報関連産業課の岸本周平課長は、「CESAのゲームソフトは世界で最も競争力が強い日本製品だが、韓国、シンガポールなどアジア各国が激しく追い上げてきているので危機感を持ってほしい。経済産業では皆さんと一緒に勉強していきたいことが二つある。一つは倫理問題で、CESAは自主規制が徹底されていると思うが、一部では問題も指摘されている。千葉商科大の熊田教授がゲームによる功罪の因果関係の解明に努めているので、その成果を踏まえて勉強していく。もう一つは中古ソフト流通問題で、著作権は文化庁所管だが、経済産業省的な発想で勉強していきたい」と語った。

乾杯の音頭でSCEの久多良木健社長は、「ゲーム業界はいろいろなプラットフォームがあるが、これまで同機種間でしかできなかったネット通信が、今年は異なるプラットフォーム間でもできるようになり、二十一世紀にはさらに大きな流れとなって発展していくだろう」と述べた。

中締めは辻本憲三副会長が行なった。

CESA新年会で、左上は上月景正会長、右上は経済産業省・文化情報関連産業課の岸本周平課長、右はSCEの久多良木健社長

ソニー、第3・四半期

ゲーム赤字続く

「PS2」立ち上げ費用などで

ソニー㈱（本社東京、出井伸之社長）は一月二十五日、第三・四半期（十－十二月期）連結決算を発表。パソコンなどエレクトロニクス部門は好調だったが、ゲーム部門は四つの四半期連続の営業赤字となった。

第三・四半期でのゲーム部門の売上高は、前年同期比二・一%減の二千三百五十二億千九百万円、営業損失は百三十九億二千六百万円（前年同期は五百七十五億四千万円の利益）だった。

現地通貨でみたゲーム分野の第三・四半期の売上高はほぼ前年並みだが、前年同期の営業利益に対し営業損失となった。日本では「プレイステーション2」（PS2）と「PSone」が好調で本体は伸ばしたが、ゲームソフトが大幅に後退し、全体で減収となった。

米国ではゲームソフトが減少したが、十月に「PS2」を発売したことで全体に増収となった。欧州では十一月に「PS2」を発売し本体は増えたがゲームソフト減少のため全体に減収だった。

現地通貨でみた売上高はほぼ前年同期並みだったが、ユーロ安のマイナス影響がドル高のプラス影響より大きかった。営業損失となったのは、ゲームソフト売り上げ減少と「PS2」立ち上げに伴う費用によるもの。

第三・四半期中の「PS」と「PSone」の生産出荷台数は計三百六十九万台（前年同期六百六十一万台）で、累計では七千九百六十一万台となる。「PS」用ゲームソフト（他社製含む）は五千四百万枚（八千二百万枚）で、累計では七億四千四百万枚となった。

「PS2」本体は二百八十八万台を出荷し、累計六百四十万台になった。「PS2」用ゲームソフトは千六百九十万枚で、累計二千四百九十万枚となった。「PS2」本体は十二月八日から、DVDプレイヤー機能を内蔵し、DVDリモコンをセットにした新タイプに切り替わっている。

第四・四半期について「PS2」の通期出荷台数を前回（昨年十月）に千万台としていたが、九百万台に見通しを引き下げた。これは必要な半導体部品の生産が追い付かず、増産態勢が遅れているため。「PSone」本体の売り上げは海外を中心に引き続き好調と予想される。しかしゲームソフトは、一部で発売延期などがあり、昨年十月の見込みを下回る見通し。また自社開発ゲームソフトも減少するので、通期の営業損失は当初見込みより増加する見通しだ。

TGS01春に

45社が出展予定

セガ社など不参加目立つ

家庭用ゲームソフト展「東京ゲームショウ（TGS）01春」（三月三十日－四月一日、幕張メッセ）には四十五社が出展する予定で、前回（00秋）参加しなかったスクウェアは出展するが、セガ社は二回連続出展を見合せることになった。また主なメーカーではエニックス、タイトー、サミーも不参加の予定。SCEは出展するが、任天堂が出展しないのはこれまでどおり。

主催者の㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）が一月十八日に発表したもので、今年は任天堂「ゲームキューブ」、マイクロソフト社「Xbox」が出荷されることになっており、勢いづくはずがゲームソフトメーカーの不参加が目立つもよう。

TGSでは初めてマイクロソフト社のビル・ゲイツ会長が初日、イベントホールで講演する。ただし時刻などは未定。

TGSはトレードショーよりユーザー向けイベントの色彩が強いが、今回は三日間とも一般公開日とし、イベント色を強めることになった。ただし初日の午後0時半まではビジネスタイムとし、それ以降は入場料制の一般公開となる。

TGS準備と併行して「第五回日本ゲーム大賞」の投票などが進められ、TGS01春の前日である三月二十九日、東京国際フォーラムで発表・授賞式が行なわれる予定。

AMショー委、会合

運営委に権限を

出展ルール違反防止へ

JAMMA理事会（本紙前号の記事参照）に引き続きAMショー委員会の第四回会合が十二月二十日に開かれ、JAPEA側委員も加わった。先のAMショーの実施報告書、特別展についての小冊子の説明があり、また仮決算案が了承された。

しかし、AM業界と関係のない出展社が会場で特売と称して外国製の時計を販売したこと、AMショーの出展ルールを事務局が破ったことなどについては説明がなかったもようだ。

しかし、AMショーのルール違反などが生じても協会として対応できない現実があることから、次回AMショーでは運営委員会（実行委員会を改称）が判断し、処理する態勢を整えたとしている。説明によると、運営委員会は旧実行委員会より権限が強くなるとのこと。

ショー委員会副委員長に伍賀槌太JAMMA理事と本田同理事が就任し、運営委員会では委員長に伍賀氏、副委員長に本田氏が就任した。この体制で今年のAMショー運営を円滑に進める予定だとしている。

AOU近畿地区協新年会で（左から）オーケーファーストの八尾嘉宥社長、日本科学遊園の吉田勲社長、コナミの上月景彦副会長、こまやの尾上道郎常務

AOU近畿地区協新年会で（左から）加藤工業の加藤克彦社長、ナムコの橘正裕常務、日本ビーエムシーの大橋幸彦社長、ジェイアールイーの末佐喜久一専務

3協会合同新年会で（左から）大阪娯楽機製作所の雅楽淳会長、関東娯楽工業の中村哲社長、ホープの矢野徳蔵専務、ミッドウエストの中西昭雄取締役、セガ社の永井明専務

3協会合同新年会で（左から）バンプレストの安田則雄顧問、サミーの川村康則本部長、カプコンの吉田昌稔常務

埼玉県協、通常総会

菅原氏が会長に

副会長に有賀氏と佐藤氏

埼玉県アミューズメント施設営業者協会（新井一夫会長、二十二社）は十二月九日、会員の㈱アルコ（蕨市）内で平成十二年度通常総会を開き、新会長に菅原幸夫氏（マイコン機器㈲）を正式に選任した。同総会には八社が出席した。

新会長は前回総会で次期会長として内定していたもので、今回任期満了に伴う役員改選により正式に選ばれ、一月一日付で就任した。副会長には有賀巌氏（㈲クラール電子）と佐藤信氏（㈲佐藤無線電機音響研究所）が再選された。

これに伴い事務局が新会長会社内に移転した。所在地などは次のとおり。

埼玉県協・事務局＝春日部市赤沼五九一の三、マイコン機器㈲内、☎（048）738-8686。

予決算案、事業報告および計画案はいずれも異議なく承認された。

山梨県協、通常総会

地域催しに参加

事業計画は例年どおり

山梨県アミューズメント施設営業者協会（畑晴夫会長、会員十三社）は十一月二十四日、甲府市内の割烹「満月」で平成十二年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任二社を含む八社が出席した。

予決算案、事業報告および計画案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画では、今年も地域催事「山梨ねんりんピック」に参加するほか、地域関連団体やAOUの活動への参加などを挙げている。

また県警や県教育委員会などに「AOUニュース」を送付することを決めた。

「ゲームの日」に会員店舗で行なった来場者アンケートはがきを持ち寄り、同協会独自に用意したマウンテンバイクなどの賞品の抽選会を行なった。終了後は懇親会が開かれた。

長野県協、通常総会

年会費を値下げ

3万円を2万円に、入会金なし

長野県アミューズメント施設営業者協会（井出邦明会長、会員二十社）は十一月二十一日、上山田温泉の上山田ホテルで平成十二年度通常総会を開き、年会費の引き下げ、予決算案などを承認した。同総会には委任を含む十二社が出席した。

予決算案、事業報告および計画案はいずれも異議なく承認された。

年会費は現行三万円を二万円に値下げした。また新入会員を増やすため、入会金制度を廃止した。

議案審議終了後、来ひんとして県警生活安全部の今牧係長、県社会部少年課の茅野主事がそれぞれ挨拶した。

アルゼ、第3・四半期

大幅に増収増益

高い利益率を維持

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は一月二十二日、第三・四半期（二〇〇〇年十－十二月）単独決算を発表した。連結決算はない。

第三・四半期の売上高は前年同期比五三・六％増の五百四十六億五千六百万円、営業利益は二三・七％増の二百五十四億九千五百万円、経常利益は二五・三％増の二百五十八億八千六百万円。

パチスロ機が十三万六千八百三十二台（パチンコ機は一万五千九百四十六台）と好調だったのに加え、PS用ゲームソフト「アルゼ王国4」を十二月に発売、四十八万枚出荷した。液晶表示パチスロにより売上原価が増えた、また販売・管理費も増えたが、いぜんとして高い利益率を維持していることになる。

三和鉄工㈱の

亀頭会長死去

亀頭一雄氏（きとう・かずお＝三和鉄工㈱会長）一月二十一日午前十時四十六分、肺がんのため大阪市内の済生会病院で死去、七十六歳。大阪府出身。葬儀・告別式は二十三日午後一時から大阪市内の光専寺で行なわれた。喪主は妻縫子（ぬいこ）さん。

五三年に三和鉄工㈱に改組し父の後を継ぎ社長、八八年弟の雅美智氏（九九年九月死去）に社長を譲り会長に退く。全日本遊園施設協会（JAPEA）では八三年から二年間監事を務めた。

ダイワ貿易

田中会長の父 要次郎氏死去

田中要次郎氏（たなか・ようじろう＝田中亀雄㈱ダイワ貿易会長の父）一月四日午前一時五十三分、脳梗塞のため北海道旭川市内の病院で死去、九十四歳。富山県出身。自宅は旭川市神楽四条十二丁目。葬儀は六日午前十時から旭川市宮下通の大谷派旭川別院で行なわれた。喪主は妻よしえさん。

特許・実用新案 出願公告・公開（1月1日～16日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェップサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

一月九日＝「表示画面付スロットマシン」、ケイ・アール特許管理㈱（神奈川）、3121612、2-312916。

一月十五日＝「コンピューターゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、3123830、4-258862。「3次元ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、3123957、9-290463。「遊技機」、エヴァー・プロスペクト・インターナショナル社（中国）、3124265、11-107589。「メダル投入用ガイド」、㈱オリンピア（東京）、3124362、4-77428。「キャラクタ画像の表示制御方法および装置、記録媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱ケイシー・イー東京（東京）、3125006、10-94933。

特許出願公開

一月九日＝「アトラクションゲームシステム」、㈱ナムコ（東京）、13-578。同、13-735。「叩き型ゲーム機」、同、13-729。「遊戯装置の入力装置」、同、13-740。「遊戯装置用入力装置」、同、13-741。「ゲーム機用の入力装置」、同、13-747。「ゲーム機の入力装置」、コナミ㈱（東京）、13-610㊟。「ゲーム機のメダル選別機構およびそれを用いたゲーム機」、同、13-730。「ゲームシステム」、同、13-733㊟。「ゴルフプレー記録作成システム」、㈱タイトー（東京）、13-618。「ゲーム機用遠心式ボール射出機」、同、13-623。「ゲーム装置」、同、13-745。「遊技機」、藤原健一（大阪）、菊地松義（大阪）、13-624。「遊技機用の操作スイッチ及びそれを備えた遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、13-625。「景品払出装置」、サミー㈱（東京）、13-731㊟。同、13-732㊟。「スロットマシン」、同、13-627。同、13-632。同、㈲愛和ライト（愛知）、13-626。同、㈱エース電研（東京）、13-628。同、13-629。同、13-630。同、㈱オリンピア（東京）、13-637㊟。同、13-638㊟。同、13-639㊟。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13-631。同、13-634。同、㈱ソフィア（群馬）、13-633。同、㈱オーイズミ（神奈川）、13-635。「回胴式遊技機用試験装置及び回胴式遊技機用試験基板」、㈱三球電機製作所（東京）、13-636。「ゲーム装置、ゲーム制御方法および記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、13-737。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、13-738。同、13-742。同、13-743。「電子ゲーム装置、ゲーム方法及びゲーム記録媒体」、㈱フォーサム（東京）、13-739㊟。「スコアチェック方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、13-744。「ブロック崩しゲーム装置」、㈱タムソフト（東京）、13-746。「ゲーム装置用通信装置及びゲーム装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13-748。「ネットワークを用いるオンラインサッカーゲームシステム及びその方法」、夫元英（韓国）、13-749㊟。「ローラーコースター」、豊永産業㈱（大阪）、13-750。「擬似体験用搭乗者移動装置」、㈱日立製作所（東京）、13-751。

一月十六日＝「ボールゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、13-9075。「ダンスゲーム装置」、同、13-9076。「ゲーム装置」、同、13-9153。同、13-9161。「射撃ゲーム装置」、同、13-9154。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、13-9151。同、13-9155。同、13-9162。同、13-9163。「ゲーム用の画像生成方法及び装置」、同、13-9158㊟。「スポット光位置検出システム、シミュレータ、情報記憶媒体」、同、13-9159。「スロットマシンの音声演出方法と装置」、ニチテックス㈱（東京）、13-9082。「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、13-9083。同、サミー㈱（東京）、13-9086㊟。同、13-9087㊟。同、13-9088。同、13-9089。同、高砂電器産業㈱（大阪）、13-9085。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13-9084。「操作レバーおよび操作レバーの製造方法」、同、13-9160。「ゲーム機の景品選択落下装置」、㈱五工社（東京）、13-9145㊟。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、13-9149㊟。同、13-9152㊟。「コンピュータ読み取り可能な記録媒体、ゲーム制御方法およびゲーム装置」、㈱スクウェア（東京）、13-9150㊟。同、13-9164㊟。「コンピュータ読み取り可能な記録媒体、ゲームの表示制御方法およびゲーム装置」、同、13-9156㊟。「ビデオゲームの制御方法、ビデオゲーム装置、並びにビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱ケイシーイー東京（東京）、13-9157㊟。「空間レースゲーム」、島崎崇（長野）、13-9165㊟。「携帯用無線ネットワークゲーム機及びゲーム方法」、ゲームパーク㈱（韓国）、13-9166㊟。

「ゲームマシン」のウェッブサイト

http://www.ampress.co.jp/

ニュースレリース、資料の送り先は
editor@ampress.co.jp

「ワンダーエッグ」ファンら

年末閉園を惜しむ

12月31日には大勢詰めかけ

ナムコの都市型テーマパーク「ワンダーエッグ3」（東京・二子玉川）では、十二月三十一日閉園に伴いグランドフィナーレを盛大に開催した。同園は限定運営期間満了のため閉園したもので、九二年二月開園以来九年近くで六百五十万人以上が入園した（本紙第626号参照）。

十二月一日から閉園まで入園無料。パスポートは二十五日まで二〇％割り引き、残り六日間は半額で運営。

「ワンダーエッグ」閉園を惜しんで大みそかに詰めかけたファンら

園内では開園以来の歩みを写真で紹介した展示や抽選会などファイナルイベントが行なわれ、二十六日からファイナルカーニバルとしていろいろなショーやゲーム大会などがあり、夜には花火が打ち上げられた。

三十一日はグランドフィナーレとしてパレードやパフォーマンスなどで盛り上げ、入園者に記念メダルを配付した。夜九時半にすべてのアトラクション運営を終了後、千人以上の入園者が「エルズ広場」に集まり、園内の明かりが一つずつ消されていくのを見守る中、夜十時閉園した。

この後、最後まで残った入園者は「ナンジャタウン」（池袋）に招待され、年越しのカウントダウンイベントに加わって新世紀を迎えた。「ナンジャタウン」ではオールナイトでさまざまなイベントが繰り広げられた。

大阪府協、年末理事会

会費未納を報告

当選者抽選は都合で後日に

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OAO）は十二月六日、島之内の料理割烹「鳥井」で理事会を開き、懸案の事務局報酬の削減など決めた。忘年会と毎月の「たまり場会」を兼ねたもので十六名の役員が出席した。

近畿地区協議会として「ゲームの日」の催しで豪華賞品の当たるアンケートを実施、六千枚以上回収したが、当選者を決める抽選は協賛会社の都合でこの日できなかった。なお例年会員に販売しているクジ引きセットは目標どおり二百セットを売り切ったと報告した。

大阪府協・年末理事会のようす

年会費と台数会費の未納者リストが示され、事務局が納入を促すことになった。なお事務局人件費は削減することにした。AOU優良表彰店への表彰状伝達があった。AOUの優秀機アンケートについては後日選定することにした。

論潮

カラス氏

有名な業界人のひとりであるマーシャル・カラス氏が心臓病で死亡したのは八七年十一月と、かなり昔のことだ。五十六歳で亡くなるまで二十五年の業界歴があったが、うち最初のディストリビューター会社、トライモント社で長く勤めた後は目まぐるしく勤め先を変えたことで知られている。つまりアタリ社、ゴットリーブ社、ユニバーサルUSA社、RHベラム社、ポーテールオートマチック社（ベトソン社グループ）、モス・ディストリビューティング社、クェーカーオーツ社、コレコ社、FFハットン社と次々と勤め先を変えた。このため「スーツケース・カラス」という異名を与えられた。

カラス氏のAM業界における見識の高さには定評があり、多く人びとをしばしば感心させた、と当時本紙は同氏死亡について報じた。実際、米国の業界誌にそれまで同氏はしばしば登場し、執筆もしていたからである。

十三年以上前のことを改めて書くのは、「スーツケース・カラス」という言い回しがいかにも米国ふうのジョークを含んでおり、何かあると思い出され、笑ってしまうからだ。調べてみたら、一年の大半は他の土地に住むという乾燥地の農業従事者のことを「スーツケース・ファーマー」という。またlive out（ある期間を生き延びる）にa suitcaseが続くと旅行かばんの中の身の回り品で生活する、居場所を定めずに暮らす、という意味になる。

深刻な消費不況が続く日本では、AM業界でも不況の影響からリストラの名のもとに人減らしが進み、うまく転職できればよいが、できない人たちも大勢いる。職に就けない人たちには同情を禁じえないが、自分から事業を起こすぐらいのエネルギーを発揮して、あらゆることに挑戦してもらいたいと思う。大きくなってしまった組織ではとてもできない自由な発想、アイデアでビジネスチャンスを見い出すのも悪くないではないだろうか。

アドアーズが

子会社を吸収合併

アドアーズ㈱（旧シグマ、本社東京、伊藤靖宏社長）は一月二十九日、完全子会社のシグマゲームサービス㈱（東京都国立市谷保、田中豊洋社長）を三月三十一日付で吸収合併すると発表した。

シグマゲームサービスは九九年十月に設立された業務用ゲーム機のメンテナンス、物流子会社。吸収合併することでコスト削減を図ることができるとしている。

アドアーズは二〇〇〇年十月にシグマなどアルゼの三子会社が統合された。特殊比率はアルゼ五七・九％、渡辺登四・三％、鈴木昭作三・二％、㈱ハッチ東京一・〇％、㈱トラストジャパン一・〇％、自社従業員持株会一・〇％となっている。

人事異動

シチエ

（1月16日）レンタル事業部マネージャー（新規事業開発部マネージャー）取締役武藤淳一

▼機構改革＝新規事業開発部を廃止、企画室に統合

日本コンラックス

（2月1日）営業担当（営業統括兼海外営業本部長）常務小田武勝▽R&Dセンター本部長（営業本部長）取締役代高田豊▽第一営業本部長（同本部副本部長）恒川元三▽第二営業本部長（同）石前則行

▼機構改革＝①営業本部を東日本地区担当の第一営業本部と西日本地区担当の第二営業本部に分割、②開発研究部と新商品企画部をR&Dセンターとして統合、③新商品営業部を新設

セタ

（2月1日）執行役員業部本部長（管理本部業務部長）藤末一郎

▼機構改革＝①営業本部を廃止、②業務本部を新設、③営業本部販売企画部を業務本部に移管

事務所移転

㈱ケイブ＝東京都新宿区神楽坂一の一、三幸ビル、☎5261-4572、高野健一社長。

電話番号変更

㈱彩京・京都オフィス＝京都市中京区東堀川通御池下ル、三坊堀川町五十五の一、大同ビル、☎（075）223-3618。

AOU主導の「ゲームの日」

主に障害児にサービス

実施しない会員も多く疑問の声も

AOU、JAMMA、NSAの三協会による第六回「ゲームの日」（二〇〇〇年十一月二十三日）イベントが各地で行なわれた。これはゲームの日実行委員会（平本将人委員長）の企画をもとにAOUの会員協会が実施したもの。

実施内容は福祉施設へのAM機の〝出前サービス〟、AM施設への障害者招待、景品の寄贈、抽選会などのほか、独自のイベントを行なった店舗もある。しかしこれまで同様、イベントを実施しなかった協会も多く会員協会の足並みが揃っていない。統一イベントとしてのあり方を問う声や、社会への健全性のアピールにはつながらないとの疑問を投げかける業者もいる。

写真は東京都協が浅草花やしきで開催した「ふれあいAMフェスティバル」で、上はくす玉を割った開会式、下は招待児童と協会スタッフ

北海道協

北海道アミューズメント施設営業者協会（田中亀雄会長）は十一月二十三日、札幌市内のリハビリ施設「真栄病院」にゲーム機の出前サービスを十台。車イス中心の患者らが楽しんだ。また景品類が当たるビンゴ抽選会も実施、これに約三百人が参加した。

これとは別に同協会員の各店舗で実施したAOU来場者アンケートの回答者を対象に、AOUとは別の同協会独自の抽選を十一月二十八日に行ない、回答者千百八十五人の中から六名に、「PS2」や「ゲームボーイカラー」をプレゼント。各店でも当選者を掲示した。

茨城県協

茨城県アミューズメント施設営業者協会（大野圭一会長）は、ゲームの日実行委員会が用意したクリアホルダーを一括購入し、会員店舗でプレイヤーにプレゼントした。

栃木県協

栃木県アミューズメント施設営業者協会（入江昭造会長）は十一月九日、佐野市内の安佐エース運営ロケに心身障害者約四十人とその同伴者を招待した。

設置機械のうち三十四台を「特別招待者専用機」とし、フリープレイで楽しませた。うちプライズマシンは、ペイアウト率を五〇％に設定し通常より取りやすくした。正午までの二時間実施した後、景品類と弁当をプレゼントした。

東京都協

東京都アミューズメント施設営業者協会（真鍋勝紀会長）は十一月二十三日、浅草花やしきで恒例の「アミューズメントふれあいフェスティバル」を開催、都内四ヵ所の養護施設の児童ら百四十三人を招待した。

開会式はナムコの田井利明課長の司会により、同協会の内田博副会長、同園の高嶋武志支配人、星美ホームの平沢和彦先生がそれぞれ挨拶し、招待児童代表五人がくす玉を割った。

招待児童らには園内の遊園施設がフリーパスとなるリストバンド、ゲームコーナーと売店で使用できる二千円分のチケットが配布され、昼食時に弁当、帰りに景品類などのお土産を手渡した。

神奈川県協

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（村山嘉男会長）は十一月二十三日、横浜市内の障害者スポーツ文化センター「横浜ラポール」にゲーム機の出前サービスを行ない、四百人が楽しんだ。

このサービスは今回で三回目となり、係員として協会員のほかラポール側からもボランティアが多数参加した。

設置ゲーム機はプライズマシン、シール機、TVゲーム機、音楽ゲーム機のほかナムコの福祉仕様「ワニワニパニック」など計約二十台。シール機には身障者用電動リフトも用意した。各ゲーム機はフリープレイとしたが、今回は一人の独占プレイを避けるため、一枚で一回プレイのチケット（十枚）を配布した。

山梨県協

山梨県アミューズメント施設営業者協会（畑晴夫会長）は、会員店舗でのAOU来場者アンケートの回答者を対象に独自の抽選を行なった。賞品はマウンテンバイク二台、時計八個、クリアホルダー二百枚。

静岡県協がAM機の出前サービスをした養護施設にて、上は開会式で挨拶する星谷会長（中央）、下は児童に菓子類を手渡しているところ

静岡県協

静岡県アミューズメント協会（星谷清重会長）は十一月二十三日、富士市内の養護施設「ひまわり園」にミニ遊園地の出前サービスをした。

設置したのはエアーアクション遊具、定置型乗物機、TVゲーム機（ドライブゲーム機、ネオジオソフト、音楽ゲーム機）クレーン機、プライズゲーム機など計十五機種。園児九十五人が楽しんだ。

同協会から七社十五人が係員として参加、五社が景品類を提供した。

開会式で星谷会長が挨拶し園長に金一封を手渡した。最後に同園の女性職員がアンパンマンのぬいぐるみを着て、園児たちに菓子類を渡した。

近畿地区協議会

近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は十一月十九〜二十三日、近畿二府四県協の会員店舗で「豪華懸賞アンケート」を実施した。

これはマーケティング業者がスポンサーとなり、AOUの来場者アンケートとは別に独自で行なったもので、六千枚以上を回収した。抽選でグアム旅行を二名、IBM製パソコンを二名、セガ社ペットロボ「スーパープーチ」を三十名にプレゼントする（一月下旬に当選者発表予定）。

岡山県協

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）は十一月二十三日、会員の各店舗で抽選くじイベントを実施した。

来店者がくじを引いて当たれば、その場で賞品をプレゼントした。賞品はキーホルダーや携帯ストラップなどで、同協会が独自に一括購入し会員に無料配布したもの。くじは各会員が用意した。

広島県協

広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長）は十一月二十三日、児童福祉施設「広島修道院」にゲーム機の出前サービスを行なうとともに、同施設と共同作業所広島支部に景品類を寄贈した。

出前した機械はプライズマシン、TVゲーム機、カーニバルゲーム機、プリントシール機、定置型乗物機、バッテリーカーなどバラエティーに富んだ機種を揃え計二十台をフリープレイで設置。約九十人の児童らが楽しんだ。同協会から十三人、施設側から十五人が運営スタッフとして参加した。

長崎県協

長崎県アミューズメント施設営業者協会（島田武会長）は十一月二十二日、長崎市内の児童福祉施設に景品類などを寄贈した。

同協会では七年前から毎年、長崎市福祉保健部を通じて寄贈してきている。今回は会員七社が提供したぬいぐるみや玩具など計三千二百個をプレゼントし、地元新聞でも報道された。後日、長崎市長から同協会に感謝状と記念品が贈られた。

山口県協

山口県アミューズメント施設営業者協会（萩田雅重会長）は十二月四日、福祉施設「防府海北園」に景品類を寄贈した。

景品類は会員五社が提供。広川慎竹副会長と事務局が同施設を訪れて手渡した。

福岡県協

福岡県アミューズメント施設営業者協会（長友隆典会長）は十一月二十三日、福岡市内のタイトー直営店「タイトーステーション」で「障害者ふれあいAMフェスティバル」を開催した。

これは三回目となるもので、九八年はナムコ、九九年はセガ社のロケで実施。スポーツを通じて障害者の社会参加を推進しているスペシャルオリンピックス日本・福岡支部の障害者とその家族ら約二百九十人を招待した。

午前十一時半までの二時間半、同店を全面貸し切りとし、アーケードゲームやメダルゲームなどすべての機械を無料開放した。最後に景品類などをお土産として配布した。

大分県協

大分県アミューズメント施設営業者協会（宮永繁会長）は十一月十一日、城島後楽園遊園地に別府市内の養護施設三ヵ所の児童ら計百七十一人を招待した。

これは今回で四回目となる恒例のイベントで、前年の三回目で大分県内のすべての養護施設十ヵ所を招待、今回から二巡目となる。招待児童らには遊園施設が無料となるリストバンド、園内二ヵ所のゲーム場（セガ社と開世通商運営）でプレイできるチケットを渡した。

城島後楽園遊園地で大分県協が招待した児童らの記念撮影

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

イタリアのゲーミング機一掃する法案に業界側は猛反対
SAPARは機関誌で大いに主張述べる

イタリアの国会がゲーミング機を一掃するための立法政策を進めていることに対し、業者団体のSAPARはその機関誌「アウトマット」（隔月刊）の二〇〇〇年十・十一月号で、全面的にこの問題を取り上げた。とくに表紙（下の写真）ではゲーミング機とその業者を予算案という名の戦車で押しつぶそうとする、イタリア首相を興味深く描いている。

同誌によると、二〇〇〇年九月末にイタリアの内閣が提案した二〇〇一年度政府予算案は、コインオプ業界に最悪のニュースとなった。というのは予算案は、リデムションゲームと同等でない（ゲーミング機である）AWP機の追放を盛り込んでいるからである。

——このため（十・十一月と）二ヵ月間、SAPARは他の業者団体とともに、八万人もの従業員の生活を脅すこの法案に対して、死にもの狂いの闘いを開始した。しかし事態はまったく好転せず、（十一月には）イタリア国会下院で可決されてしまった。

——この機関誌の発行時点では上院での決定がまだ出ておらず、なんらかの調整案が受け入れられるかも知れない。だが実際のところ、外見的にも内容的にも望み薄だ。

——アマト首相とビスコ蔵相は、われわれの業界の全滅をめざして、戦争を仕掛けているようだ。かれらはギャンブルをなくすにはこれが一番いいと主張しているが、それは本当ではない。AWP機によるわずかな賞品を禁止したところで、違法な営業が市場からなくなるわけではない。

同誌はおよそこの調子で、政府と国会相手に反論を企てているが、かなり困難なようだ。

米国の主婦が息子の事故死で
TVゲームのせいと訴訟

米国ミッドウェー社製TVゲーム機「モータルコンバット」の格闘シーンを真似て、十三歳の息子がナイフで傷つき死んだとして、コネチカット州ノーウォークに住む母親、アンドリア・ウィルソンさんがミッドウェー社と、ゲーム機を設置していたレストラン「デアリーキング」を相手に訴訟を起こした。

この母親は息子のノア君が事故で死亡した九七年十一月二十二日から三年も経ってから、損害賠償などとして七万五千ドルを求める訴えを起した。訴えによると、ミッドウェー社はそのTVゲーム機にしかるべき警告ラベルを貼っていなかったと言う。ミッドウェー社はこの件についてコメントしていない。

訴えられたレストラン「デアリーキング」のオーナーは、「モータルコンバット」を設置運営したことがないとし、「どこか他のゲーム場で遊んだのではないだろうか」と疑問を投げかけている。

事故は少年たちが店を出て、映画「モータルコンバット」を観にいく途中で起こったとのこと。

グローバルVR社がゲームコム社傘下に

米国ゲームコム社（テキサス州アーリングトン、ケリー・ジョーンズ会長）は一月十日、グローバルVR社を株式交換方式で取得することに合意した。ゲームコム社はインターネットでコンテンツを配信するサービス会社。

グローバルVR社（カリフォルニア州サンノゼ、ミリン・バーバカー社長）は九七年設立のVRゲーム機メーカーで、つい最近インターラクティブライト社（IL）の資産を買い取っている。VRゲーム機は、「ヘビーギアⅡ」というゲームソフト付きのシステム「VRボルテックス」を展開してきており、業績もよいとのこと。

ゲームコム社側の株主はこの合意に賛成しており、あとはグローバルVR社の手続きを待つばかりとなっている。正式契約となれば、ゲームコム社は一挙に業務内容を増やし、株式公開へ進むことになる。

カプコン米国子会社の社長兼CEOに
ガードナー氏が業績評価され

ビル・ガードナー氏

カプコンは一月十二日、すべての北米子会社の社長兼CEOにウィリアム・ガードナー氏が就任したと発表した。北米子会社には持株会社のカプコンUSA社、業務用のカプコンコインオプ社、家庭用販売のカプコンエンタテイメント社、家庭用開発のカプコン・デジタルスタジオ社などがあり、これらすべての社長兼CEOとなった。

五十二歳になるガードナー氏は、パナソニック・インターラクティブ・メディア社で十四年間勤めた後、九七年一月カプコン・エンタテイメント社に入り、米国での家庭用販売を成功させたほか、業務用も手がけた。カプコン米国子会社で、社長とCEOを兼ねるのは初めてとされている。

ガードナー氏はまた、欧州家庭用子会社のカプコンユーロソフト社についても、会長を兼任することになった。

スペインの会社が「ボウリンゴ」取得
メンデス社の資産を処分

「ボウリンゴ」で知られるカナダのメンデス社が昨年十月に倒産して以来、その資産の行方が注目されていたが、このほどスペインのヒスパボウリング社が正式に買い取ることで落ち着いた。ヒスパボウリング社は欧州で多数の「ボウリンゴ」をオペレートしてきていることから、資産買い取りを決めた。

米国バレー／ダイナモ社は、メンデス社「ボウリンゴ」の製造権を買い取ろうとしたが、成功しなかった。次に同社はヒスパボウリング社と、米国での製造権について交渉したいと申し出ているが、米国での製造・販売権は別の会社に決まりそうだ、と見られている。

MS社「Xbox」の本体外観を披露
意外とシンプルな端子など

米国マイクロソフト社（ワシントン州レッドモント、ビル・ゲイツ会長）は冬季CES（一月六‐九日‐ラスベガス）で、家庭用TVゲーム機「Xbox」の本体とコントローラーを初めて公開した。内蔵されている部品の構成はすでに発表済みだが、今回は本体とコントローラーの外観だけが示されたことになる。

「Xbox」の正面上部にDVDドライブ、下部に四つのUSBポート、そして中央に電源スイッチとDVDイジェクトボタンがある。裏側は電源端子、AV端子、LAN端子、Nケーブルポートが並んでいる。AV端子はビデオ、Sビデオ、コンポーネントに対応している。コントローラーはUSBポートに接続するが、四つあるので四人同時プレイも可能となる。

International Trade Show

Show	Date
AOU Expo'01 (Chiba, Japan)	Feb. 23-24
Fexpo'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 21-23
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
Tokyo Game Show Spring (Chiba, Japan)	Mar. 30-Apr.1
TPFCA (Dubai, UAE)	Apr. 24-26
E3 (Los Angels, U.S.A.)	May. 17-19
TiLE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong Kong)	Jul. 11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 12-15
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 25-26
China Amusement Expo'01 (Beijing, China)	Aug. 1-4
Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept. 11-13
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept. 26-28
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12

3Dfx社売却し解散

米国のCGチップメーカー、3Dfx社（カリフォルニア州サンノゼ、アレックス・リュップ社長）は十二月十五日、資産を競合相手のエヌビディア社（NVIDIA）に売却し解散する、と発表した。七千万ドルの現金とエヌビディア社株式百万株の計約一億千二百万ドルの売却により清算する。

3Dfx社は九四年設立以来、CGチップやCG基板などで業績を伸ばし、一時はセガ社「DC」用も手がけたことがある。また業務用CG基板も完成させ、売込んでいた。

セガ社とアクセスが合弁
ブラウザ開発で
ネットワークゲーム用

セガ社は十二月十八日、情報家電の㈱アクセス（本社東京、荒川亨社長）と合弁でネットワークゲーム用ブラウザ開発の㈱セガ・アクセス（本社東京都渋谷区渋谷、佐藤秀樹社長）を設立した、と発表した。

セガ社はネットワークを軸に、ゲームなどの豊富なコンテンツ資産をさまざまなプラットフォームに供給するという、ネットワーク事業を進めつつある。一方、アクセスはパソコン以外のプラットフォーム向けのブラウザで大きなシェアを持ち、早くから「ネット家電構想」を唱えてきた。

このためセガ社のグラフィックインターフェイスやアクセスの情報家電向けインターネットソフトウェアなど、両社の高度な技術開発力を融合させることにより、ネットワークゲーム向けプラットフォームソフトウェアを開発できる見通しとなって、新会社を設立した。

新会社はブラウザ、ミドルウェア、ライブラリー、通信モジュールなどの基本的なソフトウェアを開発する予定。新会社の出資比率はセガ社五一%、アクセス四九%となっている。

横浜JPが一部フロアで
AMバイキング
クリスマスに2人千円で運営

セガ社運営ATP「横浜ジョイポリス（JP）」では十二月一-二十五日、店内の一部ゲーム機を入場料制によるフリープレイとする「ゲームバイキング」を実施した。

横浜JPでは九九年六月からこの運営システムを期間限定で数回実施してきている。これまでは一人千円の入場料で終日フリープレイとしてきたが、今回はクリスマス限定サービスとして二人ペアで千円と半額にしたもの。

同店は三フロアあり、うち中二階のみを「ゲームバイキング」フロアとし、フロア入口に券売機と受付カウンターを設けた。同フロアにはメダルゲーム機とプライズマシンを除くTVゲーム機や音楽ゲーム機、占い機、エアーホッケーなどアーケードゲーム機を六十五台設置した。

なお期間終了後は一人千円の入場料とし、年末年始も実施した。

「ダービーOC」大会
3月に最強馬主決定

セガ社は多人数用TVゲーム機「ダービーオーナーズクラブ」の全国ゲーム大会「最強馬主決定戦・優駿王」を三月二十日、直営店「渋谷ギーゴ」で開催する。

同機は現在、他社運営も含め全国約七百五十店に設置されており、うち八割の約六百店で一月二十七日-二月十八日、予選を開催。この参加店舗数は、AM業界で行なわれたゲーム大会では過去最多となる。

各店で一名ずつ選出し、三月上旬のエリア大会を経て計三十二名が決勝「優駿王」に挑戦。上位八名には、その育成馬が同ゲームに最初から登場する権利が与えられる。

大会は新規に作成した馬カードを使い、専用ルールで実施する。

セガAM関西の直営63店で、
「メダル大作戦」
ポイント制で抽選イベント

㈱セガ・アミューズメント関西（本社大阪、増井尉夫社長）は、同社直営ゲーム場で十二月一日-一月三十一日、メダルゲーム機のキャンペーン「SEGAメダル大作戦!!第三弾」を実施した。

これはメダル千円分を貸し出すたびにカードにスタンプ一個（一ポイント）を押し、五または三十ポイント集めると抽選で計二百四十九名に賞品をプレゼントするというもの。一昨年冬、昨年夏に続いて三回目の実施となる。

スタンプ五個でDVDプレイヤー、三十個でパソコン、デジタルカメラ、五万円相当の旅行券、「ドリームキャスト」などの賞品を用意。またWチャンスとして抽選に外れた者の中から再度抽選で映画招待券またはメダル百枚をプレゼントする。当選発表は二月十七日、店頭などで行なう。

実施店は梅田、京都、岡山の「ジョイポリス」と「セガアリーナ」を含む二府七県のメダルゲーム機を設置している六十三店舗。

ナムコ・エコロテック
生花の寿命延長
花屋用ディスプレイスタンド

ナムコの子会社、㈱ナムコ・エコロテック（本社東京、大塚毅社長）は、生花の鮮度を保つ装置を使った生花店用ディスプレイスタンド「ライブリーハナコ」を十二月中旬発売した。

これは特殊セラミックを利用した冷却水循環装置で、生花に最適な温度を保つとともに、薬剤を使わずバクテリアなどの雑菌の繁殖を防ぐ効果がある。

これにより生花の寿命が常温水使用に比べ数倍延び、しおれた生花の廃棄量が大幅に減る。また水の入れ替えが小型で一週間に一度、大型で一ヵ月に一度で済むため、毎日の水替え作業や水道代など管理コストも大幅に削減できる。

花おけを三段に並べた形で、価格三十八万円（花おけ九個）から百五十八万円（同四十個）まで計七タイプを用意。

ライブリーハナコ

話題のマシン

カプコン「CPSⅡ」で パワー玉で破壊

ミッチェル「パズループ2」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、㈱ミッチェル（本社東京、尾崎ロイ社長）開発TVパズルゲーム「パズループ2」が二月十三日発売となる。

ら旋状レールを進んでくるカラーボールに、中心の砲台からカラーボールを打ち出し、同色ボールを三つ以上並べて消していくというゲームの続編で、新モードを追加し前作のモードもバージョンアップした。八方向レバーと一つのボタンを操作する。

パズループ 2

新モードは「パワーモード」。これはステージごとに決められた数のボールを消していくもので、透明のパワーボールを打ち出すと当たったカラーボールの色に変化、もう一個パワーボールを打って同色にすれば、その間にあるボールが全部消滅。

このほか「クエストモード」が四十五ステージに増え、ら旋状ではないワープレールステージや新アイテムのファイヤー玉などを追加。「とことんモード」はレールの渦巻きが一つ増えて四つになった。「CPSⅡ」基板使用で基板OP価格十三万八千円。

セガ社からCG「エアトリックス」 スケボーを体感

コース増設「F355チャレンジ 2」も

㈱セガ（本社東京、大川功社長）から、CGスケートボードゲーム機「エアトリックス」が二月中旬発売となる。また三画面のCGドライブゲーム機「F355チャレンジ2・インターナショナルコースエディション」が一月下旬発売となった。

「エアトリックス」は子会社の㈱ヒットメーカーが開発。スケボーをデザインしたフットコントローラーの上に立って操作するのが特徴。

スケボーは前後と左右の端を踏み込むほか、全体を回転させることができる。この操作に合わせて画面上のキャラが動く。キャラは米国トップスケーターの五人を採用しており、うち一人を選ぶ。スケボーの競技に使用される湾曲のハーフパイプ内を滑走し、さまざまな技を決めていく。

制限時間内にコンボ、スピン、グリンドの三種類の基本技のほかスペシャルトリックなどを駆使し、技が決まると得点となり、高レベルの技ほど高得点が加算される。また表示された課題をクリアすると画面上のメダルを獲得し、獲得枚数によりグレードが変わる。

練習コースを含む三コースがあり、各コースに二ステージを設定。インターネットランキングも用意され登録できる。標準価格二百五十四万二千円。

エアトリックス

「F355チャレンジ2」はCRI・AM2研が開発。前作を大幅にバージョンアップした。

アトランタなど実在する五ヵ所のコースを再現して追加し、計九コースから選択する。新コースにはバンクやアップダウンの激しいサーキットなどもある。またラップタイムやステアリングコントロールなどを、実際のフェラーリF355に近づけ、レーサーの操作感覚を再現した。六速シフトとクラッチに初心者でも運転できるアシスト機能を搭載。

DX用とツイン用の改造キット販売でいずれも標準価格五十万円。

F355チャレンジ 2

2人乗り定置型乗物機 〝働く車〟3作目

真砂の「ペンギン消防車」

真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から、定置型乗物機「ペンギン消防車」が十一月上旬以来出荷されている。

これは同社〝働く車シリーズ〟三作目となるもので、消防車をデザイン。車体の左右の側面にペンギンの消防士がホースを持って放水しているようすが描かれている。

ピッチングの動きを繰り返しながら、子どもに語りかける音声が流れる。

運転席のパネルにある左右の三角ボタンで「右(左)へ曲がります」の音声が出る。

また円形ボタンでサイレンが鳴り、上部のパトライトが点灯し回転。作動時間は一－二分の間で切り替え可能。二人乗りで定価四十九万八千円。

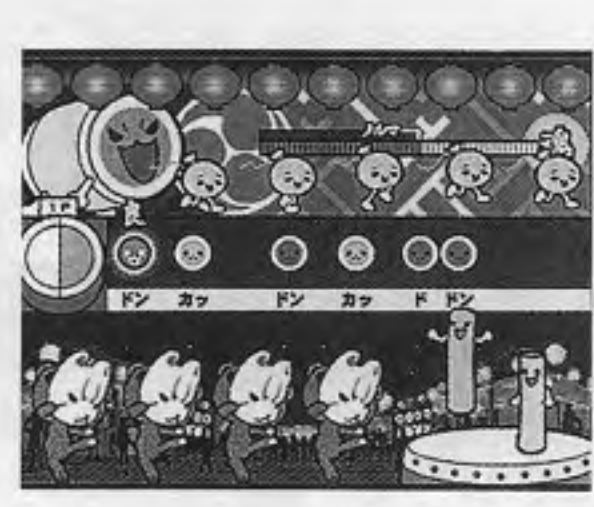
ペンギン消防車

話題のマシン

ナムコのリズムゲーム機「太鼓の達人」 バチで太鼓叩く

TVメダルゲーム機「ファンキューブ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVリズムゲーム機「太鼓の達人」が二月下旬発売となる。また三種類のゲームを内蔵したTVメダルゲーム機「ファンキューブ」が、十二月下旬発売となった。

「太鼓の達人」は、二つの大きな和太鼓を備え付けの二本のバチで叩いていくゲーム。

画面右から左へ流れてくるキャラの顔が左端の指定枠に重なった時に叩く。キャラは赤と青があり、赤は「ドン」と表示され太鼓の中央面を、青の表示は「カッ」で縁を叩く。キャラが重なっている場合は「ドドン」や「ドコドコ」と表示され連打する。

タイミングが合っていれば〝魂ゲージ〟が上昇し、指定量以上になるとクリアで次の曲に挑戦。

曲はドラえもんやアンパンマン、ルパン三世のほか「太陽にほえろ」「スーダラ節」など幅広い年齢層に合わせ約二十曲収録し、選択できる。難易度も三段階から選べる。二人同時プレイも可能。価格十二万二千五百円。

太鼓の達人

「ファンキューブ」はタッチパネル方式でゲームを進めていくもので、三つのゲームのうち一つを選択する。主なゲーム内容は次のとおり。

「フーズフット?」＝動物とその足跡のカードを組み合わせて消していくパズルゲーム。出現するカードを九つの枠に置いていき、動物と足跡が並ぶと得点。一定得点以上で得点に応じた配当のメダルが払い出される。

「ネコどこ?」＝四十九のドアを八個の鍵を使って開けていき、中にネコがいるドアを四つ開ければ、残った鍵数に応じてメダルが払い出される。

「カラービンゴ」＝スロットパネルを止めて同色を三枚以上並べると配当メダルが払い出される。

八台までのプログレッシブシステム搭載。価格四十九万八千円。

ファンキューブ

TVミニゲーム27種類 日常生活テーマ

コナミ「サラリーマンチャンプ」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVミニゲーム「サラリーマンチャンプ」が二月上旬発売となる。

これは〝チャンプ〟シリーズの新作で、サラリーマンの通勤から会社での出来事、恋人とのデートなど日常生活を題材にしたコミカルなミニゲームで構成したもの。赤と緑、青の三つの大型ボタンを使い、連打、タイミングよく叩く、対応するボタンを押すという三種類の操作を行なう。

ミニゲームは全部で二十七種類を内蔵。ボタン連打でカレーを食べるゲーム「彼の華麗なカレーはかれー」、三色に分かれた階段の色ボタンをその段数分だけ叩いて上っていくゲーム「恋の階段登り!」、また通勤電車の中で電車が揺れても倒れないようにするもの、クイズ番組に出演してクイズに答えるものなどがある。二人同時プレイも可能。

「システム573」基板を使用。基板と交換用CD-ROMゲームソフト、専用コントロールパネルのセットで価格十九万八千円。CD-ROMのみは価格九万八千円。

サラリーマンチャンプ

富士電子のメダルゲーム 玉で電光進める

「いただきニャンドラキッズ」

富士電子工業㈱（本社千葉県市川市、村上正信社長）から、SC向けメダルゲーム機「いただきニャンドラキッズ」が昨年八月以来出荷されている。

これはボタンでボールを盤面に打ち出してポケットに入れ、上部のランプをすごろく式に進めていくゲーム。メダル一枚投入でボール一個を打ち出す。

ポケットは最下部に、ランプが一つ進むのが五つ、ルーレットで決めるのが二つの計七つある。ルーレットは左上の七つの表示が点滅して止まり、ランプが大幅に進むチャンスもある。すごろくは九マスあり、メダル払い出し枚数（3－99枚）を表示。同じポケットにボール二個入ると終了。価格二十九万八千円。

いただきニャンドラキッズ

AsahiSeiko　お客様各位● 弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。
信頼と技術のふれあい　旭精工株式会社　本社／〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15 PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420 ホームページ http://www.asahiseiko.com
警告●当社の全製品は特許権、意匠権、著作権などによって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

総目録 No.114

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶TVゲーム機❷アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、❸AM自販機、❹乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）

ブレイブブレイド
縦スクロールTVシューティングゲーム。自機が騎士に変身し剣で敵機を破壊。「システム12」基板OP価格15万8千円。【エイティング／ナムコ】No.611

トラック狂走曲（SD）
同社同名機の29型TVモニタータイプで座席は揺れない。5ステージ構成で危険な近道もある。体当たり走行で目的地をめざす。価格115万円。【ナムコ】No.611

トラック狂走曲（DX）
CGドライブゲーム機。大型ハンドルでデコトラを運転。冠二郎の演歌が流れる。揺動座席使用。50型プロジェクター方式。価格198万円。【ナムコ】No.611

ポップンミュージック 4
TV音楽ゲーム。リズムに合わせ指示ボタンを叩く。2台通信プレイもでき、相手画面にお邪魔キャラを送るモードもある。価格85万円。【コナミ】No.612

スターウォーズ・レーサーアーケード(ツイン)
同社同名機の2Pタイプ。29型ブラウン管2個搭載。自機に対応した左右のエンジン出力レバーを操作し飛行。標準価格197万5千円。【セガ社】No.612

バーチャロンOT ver. 5・66
CGロボット対戦ゲーム。「ナオミ」基板でバージョンアップ。性能が異なる3種類のロボットなど追加。29型2Pタイプで標準価格185万円。【セガ社】No.612

マーズマトリックス
TVシューティングゲーム。ボタン連打でショット、アイテムでレベルアップ。「CPSⅡ」第31弾。基板OP価格12万8千円。【タクミ／カプコン】No.611

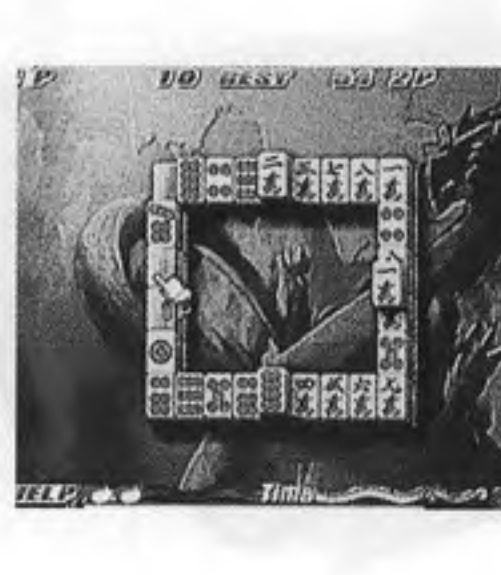
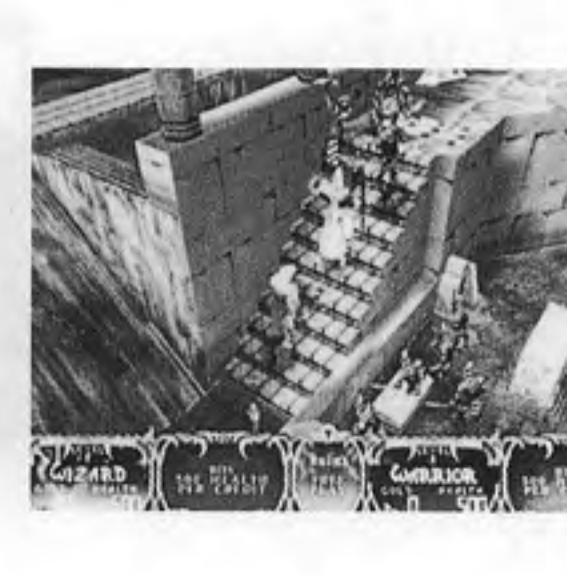
ドラムマニア・セカンドミックス
ドラムシミュレーションゲームのバージョンアップ版。新曲20曲追加。伴奏の音量調整などもできる。価格124万円。改造キット34万8千円。【コナミ】No.611

スターウォーズ・レーサーアーケード(DX)
CG高速飛行ゲーム。映画のシーンとオリジナルの計4コースで他機と順位を競う。50型プロジェクター方式。標準価格197万5千円。【セガ社】No.611

ワールドキックス
同社同名機の基板タイプ。フリーキックやPK戦などを追加。サッカーボールをイメージした大型ボタン付き基板キットOP価格28万8千円。【ナムコ】No.613

テクノヴェルク
TVキーボードシミュレーションゲーム機。手本どおり鍵盤を叩く2人用。価格125万円、「ギタージャム」用改造キットOP価格39万8千円。【ナムコ】No.613

ビートマニア・フィーチャリング・ドリームズカムトゥルー
DJシミュレーションゲーム機。ドリカムの12曲を中心に収録。効果音も出せる。改造キット価格19万8千円。【コナミ】No.613

ダンスマニアックス
TVダンスシミュレーションゲーム機。上下センサーの間に手や足を通すと入力されるシステムを採用。25曲収録。価格108万円。【コナミ】No.613

上海・昇龍再臨
「Gネット」のTVパズルゲーム。従来の3作に新作を加え4種から選択。神経衰弱の要素を採用。ゲームカードOP価格12万8千円。【童／タイトー】No.613

ガントレット・ダークレガシー
米国ミッドウェーゲームズ社CGアクションのシリーズ3作目。4人用で派手な協力技追加。基板OP価格22万8千円、改造キット14万8千円。【SNK】No.612

カートデュエル（SD）
同社同名機のスタンダード型。コンティニューは4回続けると5回目無料、2人プレイで敗者が硬貨投入するという方式。価格92万円。【ナムコ】No.614

カートデュエル（DX）
TVカートレースゲーム機。低い画面視点でレースが展開。他車との競走と他車が登場しないタイムトライアルの2モード。価格160万円。【ナムコ】No.614

ギルティギアX
TV格闘ゲーム。積極攻撃で上がるゲージの量により特殊技が出せる。「ナオミ」基板でOP価格25万8千円、改造ROMキット18万円。【サミー】No.614

バトルギア 2（シングル）
同社同名機の1人用。映像と音響の質が向上。最速タイムを出すと次のプレイヤー画面に半透明カーとして登場する。OP価格89万円。【タイトー】No.614

バトルギア 2（2P）
CGドライブゲーム機。市販車8車種を追加し計29車種となり、コースも難易度別に7種類に増えた。通信プレイも可能。OP価格178万円。【タイトー】No.614

サイレントスコープ 2
CGガンゲーム機。2台通信2人同時プレイを追加。2人が異なる画面で同じ敵を狙撃後、2人対戦。価格114万円、改造キット19万8千円。【コナミ】No.614

話題のマシン

（第611号～第615号）

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
TV格闘ゲーム。シリーズ7作目。各援護キャラに裏キャラが新たに設定され、選択できるようになった。カートリッジOP価格16万9千円。【SNK】No.615

スラッシュアウト
CGアクションゲーム。剣と魔法などでモンスタータイプの敵と戦う。4人まで通信プレイ可能。「ナオミ」基板で標準価格18万6千250円。【セガ社】No.615

ガンマニア
TVガンゲーム機。実際にBB弾を発射し画面上の標的を狙撃。血などを狙う競技会と洋館内での模擬実戦の2モードがある。価格148万円。【コナミ】No.615

ダンシングキティ
エレメカ音楽ゲーム機。音楽に合わせ点灯するボタンをタイミングよく叩く。成績により小型か大型景品を払い出す。OP価格34万8千円。【エイコー】No.613

デジモンバトル02
プライズゲーム機。ボタンでメカキャラを上昇させ、点灯中のデジモンキャラに20回以上当てると景品払い出し。OP価格49万8千円。【バンプレスト】No.613

ピカチュウじゃんけん隊・陣取り合戦
プライズゲーム機。2つのキャラがじゃんけんし勝つと前進。相手陣地に入ると景品が払い出される。OP価格42万8千円。【バンプレスト】No.612

ラリーポイント・タイムアタック
アーケードゲーム機。ボールを弾き返しラリーを続けるゲームのキャビネットを、子ども用に一新。OP価格69万8千円。【IMS／アトラス】No.611

ドラえもんの運転だいスキ
ドライブゲーム機。コンベア上の固定されていないミニカーをハンドルで操作。一定得点以上でキャラカード払い出し。OP価格49万7千円。【サミー】No.611

ミスタードリラー 2
TVアクションパズルゲームの続編。ブロック数が約2倍の1人用上級モードと、2人対戦モードを追加。基板OP価格17万8千円。【ナムコ】No.615

ケータイビビ
携帯電話の待ち受け画面に顔写真などを入力するAM自販機。同社「なんでもシール委員会」の改良版。小物との合成も。OP価格98万円。【ジャレコ】No.614

プリントクラブキッズ
シールプリント機。メルヘン調の家をデザインしたキャビネットの中で写真撮影をする子ども向けのもの。OP価格148万円。【アトラス】No.612

大漁太鼓三三七拍子
三三七拍子の太鼓のリズムに合わせ、ボタンをタイミングよく叩いていくアーケードゲーム機。一定条件で景品を払い出す。価格72万5千円。【ナムコ】No.615

ゴキデタホイ
アーケードゲーム機。足元にランダムにはい出してくるゴキブリを足で踏んでいくゲーム。対応するボタンを叩くモードも。定価90万円。【トーゴ】No.615

ボンバークレーン
プライズゲーム機。クレーンに吊り下げた球を振り子式に前方へ飛ばして的に当てる。一定条件で選択景品を払い出す。OP価格93万円。【ユウビス】No.614

マリンサークル
プライズゲーム機。パチンコ式に玉を弾き環状レールを通って穴に入れ、縦横斜めに並べば景品が払い出される。OP価格49万8千円。【こまや】No.613

ハローキティえんそうかい
グランドピアノをモチーフにした定置型乗物機。メロディが弾ける鍵盤と音色を変えるボタン付き。2人乗りでOP価格98万円。【エイコー／ホープ】No.615

スイカ
スイカをデザインした“野菜・果物シリーズ”のバッテリーカー。速度や作動時間など調整できる。1人乗りで価格47万5千円。【日邦産業】No.613

ミカン
“野菜・果物シリーズ”のバッテリーカー。ミカンをデザインしたコンパクト型。ワンタッチで速度調整可能。1人乗りで価格47万5千円。【日邦産業】No.612

ちびっこ交通
路線バスをリアルにデザインした定置型乗物機。料金箱、ウィンカーランプ、ワイパー、行き先表示など装備。2人乗りでOP価格98万円。【ホープ】No.612

にこにこドラえもん
ドラえもんキャラの内部に入って乗る定置回転式乗物機。“にこにこ”シリーズ3作目となる2人乗りで、OP価格106万円。【バンプレスト】No.611

フラッシュショット
初めてストロボを採用したシールプリント機で、被写界深度を上げた写真を作成。アップと全身撮影を選択できる。OP価格145万円。【オムロン】No.615

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機―ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン2000 (セガ社　Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.41
2	2	燃えろ!ジャスティス学園(カプコン　Naomi) Project Justice (Capcom)	5.54
3	–	スポーツジャム(セガ社　Naomi) Sports Jam (Sega)	5.50
4	4	ギルティギア　X (サミー　Naomi) Guilty Gear X (Sammy)	5.47
5	–	ブラッディロア　3 (エイティング/ナムコ) Bloody Roar 3 (Eighting/Namco)	5.38
6	3	パワースマッシュ(セガ社　Naomi) Virtua Tennis (Sega)	5.33
7	6	ハイパービシバシチャンプ(コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.27
8	5	カプコン　VS　SNK (カプコン　Naomi) Capcom vs. SNK (Capcom)	5.22
9	7	ミスタードリラー　2 (ナムコ) Mr. Driller 2 (Namco)	5.04
10	8	ガンスパイク(彩京/カプコン　Naomi) Gunspike [Cannon Spike] (Psikyo/Capcom)	4.94
11	10	鉄拳タッグトーナメント(ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	4.93
12	9	バーチャストライカー　2　バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.85
13	18	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)	4.61
14	40	ソウルキャリバー(ナムコ) Soul Calibur (Namco)	4.38
15	17	対戦ホットギミック　3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.36
16	27	スパイクアウト・ファイナルエディション(セガ社) Spike Out Final Edition (Sega)	4.25
17	11	すくすく犬福(ビデオシステム) Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.24
18	25	上海・昇龍再臨(タイトーGネット) Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.22
19	13	ストリートファイター　Ⅲサードストライク(カプコン) Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.21
20	24	ストライカーズ1999 (彩京) Strikers 1999 (Psikyo)	4.19
21	35	ジャイアントグラム全日本プロレス3 (セガ社　Naomi) Giant Gram 2000 (Sega)	4.11
22	34	バーチャNBA (セガ社　Naomi) Virtua NBA (Sega)	4.02
23	31	マーヴル　VS　カプコン　2 (カプコン　Naomi) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.01
24	28	テトリスTAグランドマスター2 (アリカ/彩京) Tetris TA Grand Master 2 (Arika/Psikyo)	4.00
25	14	対戦ホットギミック　フォーエバー(彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	3.95

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ　2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.71
2	–	ザ・警察官(コナミ) Police 911 [Police 24/7] (Konami)	8.14
3	4	シャカっとタンバリン!(セガ社　Naomi) Syakatto-Tambourine (Sega)	8.07
4	2	リッジレーサーVアーケードバトル(ナムコ) Ridge Racer V Arcade Battle (Namco)	7.70
5	3	東京バス案内(セガ社) Tokyo Bus Route (Sega)	7.60
6	5	コンフィデンシャルミッション(SD/DX)(セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	7.50
7	6	ニンジャアサルト(ナムコ) Ninja Assault (Namco)	7.26
8	9	サンバDEアミーゴ　ver.2000 (セガ社) Samba DE Amigo ver.2000 (Sega)	7.25
9	10	ドラムマニア・サードミックス(コナミ) Drum Mania 3rd Mix (Konami)	6.44
10	8	バトルギア　2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)	6.42
11	11	プラネットハリアーズ(セガ社) Planet Harriers (Sega)	6.39
12	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2 (DX/UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.32
13	12	ゴルゴ13　奇跡の弾道(ナムコ) Sniper 13 - Miracle Trajectory (Namco)	6.31
14	15	スリルドライブ(2P/SD/DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.11
15	–	ポップンミュージック　5 (コナミ) Pop'n Music 5 (Konami)	6.00
16	16	タイムクライシス　2 (SD/DX/S)(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.89
17	18	ビートマニアコアリミックス(コナミ) Beatmania Core Remix (Konami)	5.80
18	13	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス(2P/ソロ)(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE) (Konami)	5.60

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フラッシュショット(オムロン) Flash Shot (Omron)	9.20
2	3	フォト&シール・クルクル(メイクソフトウェア) Photo & Seal Kuru Kuru (Make Software)	9.00
3	2	キャンバスショット(オムロン) Canvas Shot (Omron)	8.59
4	–	Hitomi (アイエムエス) Hitomi (IMS)	8.45
5	4	フォト&シール・キララ　2 (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	8.05
6	5	ピュアショット(オムロン) Pure Shot (Omron)	7.41
7	6	ストリートスナップ　EG (日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.62

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.371

Ludus Tonalis ⑱

有田佐市

FMの深夜放送でこれはいいという一節をもっているポップスを追っかけていると、はじめの間は一晩に数曲もそういう曲があったのが、そういうことを続けている間に一週間に数曲、一箇月間に数曲と、曲数が徐々に減っていった。

三年間ほど追っかけをしているうちに、もう殆んど新しい発見はないようになってくる。

そうはいっても、クラシックの世界と較べるとポップスの世界はずっとずっと捕え易い。

流行は表層的なものである。一目見ればその全体が分る。ただ、三十年間ぐらい、その世界に殆んど近づいたことがなかったから、流行のファッションに新しい何かを刺激されるように、その新奇なスタイルに対する、何となく面白いものがあって、こちらを楽しませてくれるのではないかという期待感は充分にもたせてくれる。

これは詩や文と同じことが言えるのかもしれないが、全世界で流行して、しかもなお、いまだに人々の胸の奥からの共感を攫み続けている曲、そういう曲がスタンダードとポップスの世界ではよばれているのだが、スタンダードに新しくつけ加わってゆくような曲というのは、多くの人たちの共感をよぶ詩が、ごく平易な語で成立しているのと同じように、ごく単純な音階で構成されている。

誰でも一度聴いたら、正確にではなくてもおおよそのメロディラインはその場で瞬時に把握されてしまうような曲がスタンダードになる。

ソフィスティケーテッドというのが一九六〇年代にジャズの世界では多用されていたのだが、ポップスのスタンダードはあくまでもストレートなものであり、ソフィスティケーテッドな曲というのとはあまり縁がない。

ソフィスティケーテッドな曲はジャズの世界、クラシックの前衛の世界のものであろう。

年代を経るのにしたがってポップスの曲も長くなってきているという傾向はあるが、それでも以前は三分前後であったのが五-六分の長さに延びているくらいなもので、ジャズやクラシックに比して一曲の長さというのはたかが知れている。

ポップスは圧倒的にアメリカ産のものが多い。

LOVEなる語などはしょっちゅうポップスの歌詞に出てくるが、ちょっと注意して聴いていると、単一のLOVEという語がいかにニュアンスに富んでいて、日本語に置き換えるとすると周知の愛なる語だけではなくて何十もの日本語に置き換えなければ、LOVEひとつにしても翻訳が不可能であることに気づいてくる。

ポップスの歌詞でもそうなのだが、純粋な詩になってくると、原詩と日本語訳を対比して見てゆくと、要するに翻訳者が原詩をそう感じたいからそのように翻訳しているので、場合によっては同じ詩でありながら、私が原詩に感じているのとは随分と違うなということはよくある。別にその翻訳者の感じ方が違っているのではなかろうが、二、三の詩で原詩と翻訳された詩を対比して見て、あまりにも自分がこう感じているとおもっているのとの違いが大きい場合には(酷い場合には正反対の場合さえある)、その翻訳詩集をそれ以上読み続けないだけのことである。

輸入盤のポップスのCDには、全然歌詞がついていないのが多く、これには困った。私の耳が悪いせいなのだろうが、何度聴いても歌詞の一部が捕え難い場合がけっこうあった。分り難い歌詞の部分は、ポップスの解説文を書いている、その道の達人に訊ねても大体分らないことが多く、大学で英文学を教えたりしている友人などはもっと酷かったりした。だんだんと人に尋ねるのは止すようになり、歌詞の前後の関係からそれらしき単語を類推してゆく、一種のパズルの問題を解くようなスリルを楽しむようになっていった。

これはこれで分らないところにきちっと嵌る単語を攫めた時には、こよなきカタルシスを味うことが出来る。

目出たくポップスの世界を卒業出来る頃に、知らず知らずその時期がクラシックの世界への再入門の時期と重なってゆく。

クラシックについては昭和四十一年に結婚するまでにLPを数千枚購入していて、退職したらそのコレクションを整理しながらゆっくりと一枚ずつ満足のゆくまで聴きこんでゆく予定であった。

それにしてもやはり枚数の多さが気になり、そういう悠長なことをしていたら、何年かかって整理しおえることが出来るのだろうかと単純な時間計算で出てくる時間の長さに圧倒され、気遅れして、却ってLPには全然触れることが出来なかった。

よほど暇をもてあますような場合、家人は誰も留守で、全然予定がない時に、LPをかけることがあったが、ほんの二、三枚を裏表聴いて、ライナーノートを読みながら珈琲をいれたり、お茶を飲んだりしていると、あっという間に半日が過ぎてしまう。LPをかけると時間がなくなってしまうという恐怖心のようなものが作用して、怖いものに近づけなくなってしまう。

もっともLPからすぐにCDに音の媒体が変ったのではなくて、その間にカセットなるものがあった。今でも通販のカタログではカセットを載せているが、これはあまり良くない媒体であった。

どうしてもカセットのテープが延びてゆくのと、装置の方ではテープデッキのヘッドが汚れ易く、また汚れがとりにくい。

装置の他の部分は何ともないのにヘッドの不作動のためにしょっ中新しい装置を購入しなければならなかった。

私はカセットテープは購入しなかったが、カセットの時期は丁度子どもが音を聴いている時期であり、どうしても度々ヘッドの掃除に近くの電器店に装置を持って行ったり、持ち帰っても芳しくない状態で結局また新しい装置を買わされたり、不時の出費を強いられることが多かった。

Sega Comments On Dreamcast Plan

Sega Corp., Tokyo, made an announcement on January 24 in response to articles in the Nikkei and other press sources concerning Sega's Dreamcast business. According to Sega's announcement, the company will continue the "DC" business with the emphasis being on game software supply. It denied any decision to discontinue its "DC" business.

According to Sega, it is taking steps based on the management policy announced on December 27, 2000 (*see "Game Machine" No. 623*).

(1) It is working out a plan on how to manufacture and sell "DC" consoles from April 2001, and intends to release 100 titles of "DC" game software annually including those from third parties.

(2) Sega is negotiating with SCE and Nintendo concerning the supply of game software for SCE's "Play Station 2" and Nintendo's "Game Boy Advance."

(3) Sega is taking concrete steps to enable "DC" technology to be utilized for personal computers, etc. In particular, it is offering "DC's" "set top box" (functions other than video game functions) to other companies.

Sega comments that it will announce concrete steps as soon as they are decided upon. In contrast, the Japanese mass media reported to the following effect.

Sega will discontinue "DC" console production in March. This means that Sega has recognized the failure of its home video business, and from now on will develop software for various home video platforms and for coin-op games, as well as arcade operation. Although Sega says, "These are matters which were not decided officially", it has not denied the reports.

[Game Machine will make a follow-up report immediately when Sega makes official announcement.]

Konami Buys Fitness Club Chain

Konami Corp., Tokyo, and Mycal Group, a major supermarket operator, announced on January 29 that they reached agreement regarding Konami's purchase of People Co., Ltd., Tokyo, a subsidiary of Mycal. The Mycal Group is saddled with huge debts and will use the sale to improve its financial position. People is an exercise club business enterprise. Its "XAX" brand fitness clubs are found in 145 locations throughout Japan and are doing well.

According to the announcement, Konami will purchase about 60% of People's stocks for about ¥76,000 million through TOB. Mycal Finance, People's parent company, will sell Konami about 10 million stocks, thereby reducing its amount of debt.

Konami will cover the cost of the purchase with its own funds and loans. After the purchase, Konami will take over management of the company.

According to Konami, it intends to develop People's business further by incorporating elements of game play into the fitness business.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Software Slump Pulls Sony Down

On January 25, Sony Corp., Tokyo, posted its consolidated results for the fiscal third quarter ended December 31. The electronics division including personal computers had good results, but the home video game division incurred an operating loss for the fourth quarter in a row.

The game division's third quarter revenue was ¥235,219 million, down 2.1% from the same quarter a year ago, and suffered an operating loss of ¥13,926 million (vs. ¥57,540 million of operating income in the same quarter a year ago). The nine-month revenue was ¥463,915 million, down 7.4%, and the operating loss was ¥32,770 million.

According to Sony, although consoles for "PS2" and "PS one" sold well, game software sales showed a significant downturn. In the USA, Sony shipped "PS2" in October, which gave a boost to income. In Europe, however, although the company shipped "PS2" in November and the consoles sold well, game software did not sell well, resulting in a drop in income. Sony incurred an operating loss due to this decrease in game software sales and the costs involved in the "PS2" release. Incidentally, the company revised downwards its estimate of units to be shipped by March this year from 10 million to 9 million units. The operating loss for the full fiscal year ending March is likely to increase further.

During the third quarter 3.69 million units of "PS" and "PS one" were shipped so that the cumulative total reached 79.61 million units. As for game software for "PS", 54 million pieces were shipped including games developed by other companies, so that cumulative software sales stood at 744 million.

Meanwhile, 2.88 million units of "PS2" were shipped bringing the cumulative total shipped to 6.4 million units. As for game software for "PS2", 16.9 million units were shipped making the cumulative total 24.9 million units.

Luckluster Tokyo Game Show Predicted

CESA announced that the "Tokyo Game Show 2001 Spring" (March 30 ~ April 1, Makuhari Messe, Chiba) will have 45 exhibitors. Although the Tokyo Game Show 2000 Spring had 66 exhibitors and the Tokyo Game Show 2000 Autumn had 60 exhibitors, the current show will have a significantly smaller number of exhibitors.

The main exhibitors include Aruze, Capcom, Koei, Konami, Namco, SCE and Square. Sega, which did not participate in the previous show (autumn 2000), will not participate in the current show either. Needless to say, Nintendo, which has traditionally not participated in the show, does not exhibit.

Since Nintendo's "Game Cube" and Microsoft's "Xbox" are due to ship this year, it was hoped that there would be greater interest in the show this year, but the atmosphere surrounding the show remains lacklustre.

At the upcoming "Tokyo Game Show", Bill Gates, chairman of Microsoft, will deliver a lecture in a certain area of the exhibition hall on March 30, although the detailed schedule is not yet fixed.It will be his first speech at the "Tokyo Game Show".

Universal Studios Japan To Open March 31

USJ Co., Ltd., Osaka, announced on January 29 that the theme park "Universal Studios Japan" will officially open on March 31. Up until then, there was only a vague schedule for it to open in spring 2000. The company intends to complete preparations for the opening and invite local residents to inspect the park from March 1 to 29.

Osaka City is a major shareholder in USJ Co., and other shareholders include a real estate enterprise in Osaka, and Universal Studios, U.S.A., the licensing arm of "Universal Studios".

Construction of "Universal Studios Japan", started in October 1998.

Although "Universal Studios Japan" is confidently expected to attract great numbers of visitors comparable to Tokyo Disneyland, there are some unpredictable factors such as the fact that the company's president is an Osaka City appointee. Moreover, due to the troubles encountered after the opening of "Universal Studios Florida" in 1990, the opening schedule for the Osaka park was considerably delayed.

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。

株式会社タイトー®

TAITO Web Site http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3　GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。